magazine

PLaYerS

focus
the real driving simulator is back!

games review
horizon forbidden west
dying light 2
the king of fighters XV

funkomania
funko fair 2022

magic world
kamigawa: dinastia neon

smartmania
Galaxy S22 il nuovo top di gamma

prendi subito la tua copia omaggio

SEMPRE PIÙ FORTE. SEMPRE PIÙ IN ALTO. ASCENDI E RISVEGLIATI.

BABYLON'S FALL

DISPONIBILE ORA

18 www.pegi.info

PS4 PS5

© 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by PlatinumGames Inc. BABYLON'S FALL is a registered trademark or trademark of Square Enix Co., Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.

SQUARE ENIX

PLAYERS

Pubblicazione informativa ongame network
n. 78 | marzo 22
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
Tel. 041 4165843 - 041 466732
info@gedistribuzione.com
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione
di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Alex Campanelli
Valerio Turrini
Marco Grande Arbitro
Carmen Stallone
Diego Pierantoni

Carissimi Players,
per fortuna abbiamo sempre un sacco di cose da raccontarvi.
E' arrivato sulle nostre console un vero e proprio capolavoro come Horizon forbidden west, l'open-wold di Guerrilla Games è reso maestoso dalla potenza di PlayStation 5, è andato oltre le aspettative, è schizzato in testa alle classifiche di vendita, insomma vale cento volte il prezzo del biglietto.
Subito a ridosso anche se di genere completamente diverso sta per fare il suo debutto sulle nuove console il riferimento del driving simulator: Gran Turismo 7.
Anche in questo caso le premesse sono straordinarie e, come riportiamo ampiamente nello special, siamo sicuri che i fans del genere non rimarranno delusi, anzi. E' un marzo bello carico di uscite come non si vedeva da tempo, forse qualcuna la si poteva lasciare per i mesi seguenti che ad oggi appaiono ancora "leggeri" ma forse la logica della chiusura dell'anno fiscale di queste multinazionali ha più peso di quella degli appassionati come noi.
Nell'universo nonsologames, molto reale e tangibile (per fortuna) a differenza dal metaverso che si sta affermando sui social, la funko fair 2022 la fa da padrona con annunci sempre più roboanti e, a nostro modesto parere, anche più sofisticati. Funko tenta di esplorare altre soluzioni o varianti di prodotto e lo fa nel momento giusto quando è sulla cresta dell'onda come lo è ormai da anni e lascia intendere di volerci restare ancora a lungo.
Parliamo pure di nuove uscite di carte, dell'ennesimo nuovissimo smartphone e chi più ne ha più ne metta.
E' sempre un piacere tenervi compagnia.
Buona lettura e alla prossima

BC

04 focus
the real driving simulator is back!

06 coming soon ghostwire tokyo

08 review
forza horizon forbidden west

11 coming soon nintendo switch sports

12 review
dying light 2

15 coming soon tiny tina's wonderlands

16 coming soon advance wars 1+2: re-boot camp

17 inserto
calendario uscite febbraio
poster del mese

21 retrogaming 1996 over top

23 fut strategy all stars serie A

24 electronics
Beoplay Portal il lusso per i pro gamer

26

funko mania
funko fair 2022

28 smartmania Galaxy S22 il nuovo top di gamma

30 review the king of fighters XV

22 magic world
Kamigawa: Dinastia Neon

the real driving simulator i

Gran Turismo 7 promette di tornare al vertice della car culture videoludica

Fin dagli albori del gaming i giochi di corse hanno sempre avuto un posto speciale nel cuore dei videogiocatori, con un periodo d'oro tra la fine degli anni 90 e i primi anni 2000, dove la grafica cominciava ad essere credibile e riusciva ad immedesimarci nella guida delle auto dei nostri sogni. Tra i vari prodotti arcade e simulativi, il principale esponente del genere su PlayStation è da sempre stato Gran Turismo, il gioco creato da Kazunori Yamauchi e Poliphony Digital che oltre a fare da portabandiera per il genere simulativo, riesce ad incarnare la passione che rappresenta al meglio il mondo delle automobili, una caratteristica che ben pochi altri titoli sono riusciti a replicare nel tempo, ma nessuno come Gran Turismo.
È perciò fondamentale capire che l'hype intorno a Gran Turismo 7 non è solamente legato all'uscita dell'ennesimo simulatore di guida, ma anche al ritorno vero e proprio di un titolo che è responsabile della creazione di parecchi appassionati di automobili nel mondo, me compreso.
Andando indietro nel tempo, sembra ieri l'uscita di Gran Turismo 2 sulla prima Playstation, tutt'oggi uno dei giochi con il quale ho speso più ore nella mia vita, superato solo da Gran Turismo 4 su PS2, un titolo enorme nei contenuti e nella qualità della realizzazione, forse l'ultimo Gran Turismo ad aver riscosso un successo globale e ad aver appassionato praticamente chiunque ci abbia giocato. Nel tempo poi il Re è stato spodestato da Turn 10 con la crescita sempre maggiore di Forza Motorsport, l'unico titolo che nel tempo è stato capace di eguagliare la passione di Gran Turismo, soprattutto con Forza Motorsport 4 dove l'introduzione della Autovista narrata da Jeremy Clarkson (celebre voce di Top Gear), ha fatto breccia nei cuori degli appassionati motoristici.

Con Gran Turismo 7 gli sviluppatori Polyphony Digital mirano a riprendersi la corona, con un gioco che si preannuncia mastodontico e curato in ogni minimo dettaglio, per offrire l'esperienza automobilistica definitiva su Playstation.

Partendo dalle ottime basi gettate da GT Sport, Yamauchi ha da subito messo in chiaro la volontà di tornare ai vecchi fasti, offrendo un Gran Turismo in chiave storica, che avesse la Carriera come base dell'esperienza di gioco offerta.
GT 7 infatti tornerà ad offrire la storica mappa ad icone come hub centrale della modalità GT Simulation, la nuova carriera creata da Polyphony Digital che racchiude al suo interno un'esperienza di guida completa di ben oltre 400 automobili, tutte perfettamente riprodotte a 360 gradi, incluso le prestazioni in pista.
Gran Turismo 7 torna quindi ad essere un vero e proprio showroom delle automobili dei nostri sogni, con la presenza di tante auto del passato, del presente e del futuro, come le ormai iconica GT Vision, delle auto da showroom che le case automobilistiche creano appositamente per Gran Turismo (il più delle volte solamente dal punto di vista progettuale).
Ben 420 auto saranno presenti nel gioco fin dal lancio, divise tra il centro commerciale Brand Central e il negozio di auto usate, tutte meccanicamente riprodotte alla perfezione, che reagiranno in maniera

s back!

realistica ad ogni centimetro degli oltre 90 tracciati disponibili nel gioco e oltre a poterle possedere e guidare, potremo anche elaborarle e renderle davvero personali.
In Gran Turismo 7 l'elaborazione delle auto sarà un elemento centrale del gioco, con la possibilità di andare a modificare le performance delle auto in maniera dinamica, con ogni pezzo che andrà ad influire sul comportamento della vettura su pista e ci permetterà di creare delle combinazioni praticamente infinite, grazie all'enorme quantità di parti presenti nel gioco, tutte ovviamente coerenti con l'auto di riferimento.
L'elaborazione sarà estesa anche al lato estetico, con la possibilità di modificare i body kit delle auto, scegliendo tra centinaia pezzi reali presenti nel gioco. Non sappiamo al momento se i pezzi della carrozzeria andranno ad influire sull'aerodinamica dell'auto se non nei metodi più basilari e già visti in passato, ma vista la cura posta in ogni piccolo dettaglio di Gran Turismo 7, è una feature che ci aspettiamo sia presente.
Oltre all'elaborazione "tecnica" dell'auto, sarà presente anche un mastodontico editor di livree che ci permetterà di trasformare la nostra macchina in un'enorme tela bianca, dove ricreare livree storiche oppure scatenare la nostra fantasia. Per farlo avremo a disposizione un'infinità di loghi ufficiali dei brand automobilistici, di sponsor, di numeri e forme da combinare a nostro piacimento, un'offerta di contenuti che supera di gran lunga quella dei concorrenti (la serie Forza in primis) e che speriamo ci permetta anche di condividere le nostre creazioni con la community, applicando anche le creazioni altrui sulle nostre vetture.

Tornando ai circuiti, come da tradizione, sono presenti diverse piste storiche e reali che verranno affiancate dai tracciati di fantasia creati dagli sviluppatori fino a contare oltre 90 tracciati presenti al lancio.

La lista dei tracciati reali include luoghi storici come Suzuka, Daytona, l'Autodromo di Monza e altri tracciati sportivi come Spa-Francorchamps, il Circuit de la Sarthe e Brands Hatch, senza dimenticare l'inferno verde del Nurburgring, un vero tempio dell'automobilismo che in Gran Turismo 7 potremo vivere in maniera ancora più realistica grazie al meteo dinamico.
Il Nurburgring Nordschleife sarà infatti un circuito particolarmente ostico in condizioni meteo variabili visto che come nella realtà, potremmo trovare pioggia solamente in alcune parti del tracciato, costringendoci a doverci adattare al meglio per affrontare le zone bagnate del circuito, per poi tornare sull'asciutto.
Il meteo variabile in Gran Turismo 7 sarà quanto di più realistico mai visto in passato, con un vero e proprio radar meteo che attraversa la zona del circuito e renderà le gare davvero imprevedibili.
Altra importante miglioria è legata al comparto audio, che insieme alla realizzazione grafica andrà a contribuire al raggiungimento di un livello di realismo mai così alto nella serie.
L'audio spaziale ci permetterà di sentire non solo il rombo del motore del nostro bolide, ma anche tutto ciò che ci circonda, con l'audio che rimbalzerà correttamente sull'ambiente circostante, dandoci la sensazione di trovarci davvero nel mezzo del circuito.
L'audio verrà enfatizzato ulteriormente su Playstation 5 grazie al Tempest Engine e l'Audio 3D e grazie al feedback aptico del controller Dualsense, che restituirà sulle mani del giocatore tutte le vibrazioni della nostra auto, come il comprimersi degli ammortizzatori in base alla conformazione dell'asfalto o dei cordoli, ma anche lo slittamento di una determinata ruota, che verrà riprodotto fedelmente dal controller.

con Gran Turismo 7 ci aspetta un'esperienza immensa, che mira a rappresentare in ogni sua forma la "car culture", una passione che gli sviluppatori hanno messo in ogni dettaglio del gioco e che molto probabilmente, riuscirà a riconsegnare la corona all'esclusiva Sony. Non ci resta che aspettare il prossimo 4 marzo per tornare a correre nel "Real Driving Simulator" su Playstation 4 e Playstation 5

25 marzo

ghostwire tokyo

spiriti senza volto che vogliono nutrirsi dell'anima del protagonista

Affronta l'ignoto, scopri la verità e salva la città.
Tokyo è funestata da forze letali non appartenenti a questo mondo, dovute a un pericoloso occultista che in un istante ha fatto scomparire la popolazione intera.
Alleati con una potente entità spettrale nella sua missione vendicativa e padroneggia un poderoso arsenale di abilità per svelare la verità dietro le sparizioni, mentre AFFRONTI L'IGNOTO in Ghostwire: Tokyo.
Grazie alla potenza e alla velocità della console PlayStation 5, Tango Gameworks ha creato una versione meravigliosa e sovrannaturale della Tokyo moderna.
Immergiti in una città dall'atmosfera funesta e dai mille pericoli e svela nuovi misteri ad ogni angolo, grazie al sistema di abilità e azioni complete di tecnologia tattile senza precedenti, basata sull'utilizzo del controller wireless DualSense, e di un audio spaziale 3D avanzato.
UNA TOKYO MERAVIGLIOSAMENTE SPETTRALE
Esplora la visione unica di una Tokyo stravolta da presenze soprannaturali.
Da paesaggi metropolitani ultramoderni, a templi tradizionali e vicoli angusti, vai alla scoperta di una città spaventosamente meravigliosa brulicante di Yokai, spiriti in cerca di vendetta che infestano le strade.
Scopri i luoghi più caratteristici, rimasti sospesi nel tempo quando la popolazione della città è sparita, come l'incrocio di Shibuya e la Tokyo Tower, e recati nel surreale oltretomba per salvare la tua famiglia.
IMMERSIONE DI NUOVA GENERAZIONE
Immergiti in una Tokyo piovosa e ricostruita nei minimi dettagli grazie alla tecnologia ray tracing e 3D AudioTech di nuova generazione della console PlayStation 5.
Prova direttamente sulla tua pelle i poteri soprannaturali che sfrutterai nel gioco grazie al sistema di azioni e abilità in combattimento complete di feedback aptico e grilletti adattivi.
ABILITÀ ELEMENTALI DEVASTANTI
Padroneggia una combinazione di poteri elementali e abilità spettrali potenziabili per affrontare le minacce sovrannaturali che infestano la città.
Grazie alle tue abilità eteree puoi elevarti fino alla cima dei grattacieli di Tokyo, sorvolare le strade in cerca di nuove missioni e perfino piombare sui nemici dall'alto.
Che il gameplay sia stato ideato da Shinichir Hara, uno dei game director di DOOM (quello del 2016), si vede subito: Ghostwire sembra un first person shooter paranormale, con talismani magici e proiettili medianici al posto di armi più classiche.
Restano alcuni dubbi relativi all'intelligenza artificiale dei nemici: nei filmati abbiamo visto avversari troppo remissivi e scontri non particolarmente stimolanti dal punto di vista della difficoltà. Vedremo se nel corso dell'avventura, con l'arrivo di Visitor più agguerriti, questo aspetto sarà destinato a cambiare.
Dovremo valutare anche il sistema di sviluppo del protagonista, la varietà di poteri a disposizione, la struttura degli skill tree.
E ovviamente anche la tenuta generale dell'impianto di gioco, che si avvicina molto a quello del già citato Yakuza: un'avventura open-map ricca di quest secondarie (dal forte piglio narrativo) e attività collaterali, per far sì che la "bonifica" della città non sia troppo monocorde.
Ghostwire Tokyo, dopo questa presentazione più approfondita, ci ha sicuramente affascinati.
Si tratta di un titolo che osa, orgogliosamente diverso e fieramente originale. Un approccio prezioso, per un prodotto che potrebbe rivelarsi una piacevole sorpresa.

POP!
BORUTO
-ボルト-
NARUTO NEXT GENERATIONS
COMING SOON

Horizon forbidden west

- 18 febbraio
- PS5 - PS4
- Action
- Guerrilla Games
- PlayStation Studios

esplorando u

l'inizio del 2022 ci porta in esclusiva sulle console Sony uno dei titoli più attesi dell'ultimo periodo, pronti a raggiungere un nuovo orizzonte?

Alzino la mano quanti non sono affascinati dal brivido virtuale della scoperta, dell'avventura, dell'ignoto. Della missione che sembra senza ritorno in un mondo oramai al collasso, morente, assediato e messo sotto scacco da una misteriosa piaga che sembra non arrestarsi. Dall'esplorazione di territori sconosciuti, in cui i pericoli sono all'ordine del giorno e in cui le macchine cacciano gli umani rimasti, ritornati allo stato di un'epoca persa nel tempo a soli mille anni da quella che da molti è stata definita come la fine del mondo.
Scommetto che molti avranno alzato la mano, anche solo perché avranno subito immaginato loro stessi nelle distese sconfinate di quel nuovo mondo post-apocalittico e capito altrettanto immediatamente che l'ambientazione, il mondo virtuale di cui stiamo parlando, è quello dell'incredibile lavoro di Guerrilla Games che risponde al nome di Horizon.
Così, dopo un entusiasmante primo capitolo – uscito come esclusiva su PlayStation 4 nel 2017 e a cui seguì la versione PC circa tre anni più tardi – arriva sulla console di nuova generazione di casa Sony questo secondo, nuovo episodio della serie con protagonista Aloy.
Horizon: Forbidden West porta con sé un carico di aspettative notevoli: da una parte il "peso" di rimpolpare un parco titoli per PlayStation 5 che fino ad oggi non è ancora realmente esploso e, dall'altra, la volontà di offrire ai fan e agli appassionati un gioco notevole, un'esperienza memorabile.
Ebbene, il nuovo titolo di Guerrilla riesce egregiamente in entrambe le sue missioni, centrando appieno l'obiettivo di arricchire alla grande il parco titoli next-gen di Sony con un gioco incredibilmente profondo ed appagante, capace di catturare sin dai primi istanti con il suo fascino irresistibile.
La storia di Horizon: Forbidden West inizia sei mesi dopo la fine del precedente capitolo.

Con una Terra oramai morente e le macchine fuori controllo, Aloy decide di dirigersi verso la distesa denominata "Ovest Proibito", una sconosciuta regione che attraversa quello che una volta era conosciuto come Utah.

Il luogo, altamente temuto dalle altre quattro tribù, è il posto ideale per la nostra protagonista, il cui obiettivo è quello di indagare sia sulla Piaga Rossa e sia sulla Corruzione, una misteriosa malattia capace di uccidere tutto ciò che infetta, causando un collasso della biosfera.
Ma chi ci sarà dietro questa nuova minaccia?
Riuscirà la nostra eroina a ritrovare la copia con cui fermare il lento collasso?
Ci fermiamo qui per evitare spoiler, ma è chiaro come, anche per questo nuovo capitolo della serie, Guerrilla abbia deciso di investire molte risorse per lo sviluppo della narrativa che sorregge tutto Horizon: Forbidden West.
Non solo. Oltre ad avere una trama capace di tenere incollati allo schermo, il nuovo capitolo della serie di Horizon offre ai giocatori un'esperienza videoludica di qualità, capace di regalare ai videogiocatori momenti epici.
Durante il suo peregrinare per le terre

un maestoso ovest proibito

inesplorate ad Ovest, infatti, Aloy dovrà affrontare altre regioni rese ostili dalla presenza di minacce naturali – come le tempeste, ad esempio – oltre all'immancabile presenza di pericolosi nemici e una serie di nuove, quanto mortali ed iconiche, macchine.

La potenza grafica del Decima Engine, migliorato e rifinito al meglio per l'occasione, dona al giocatore degli scorci sontuosi.

Permette inotre di introdurre nella struttura ludica una serie di boimi di diverso tipo da esplorare a fondo: Aloy passerà dalle spiagge di tipo tropicale a valli rigogliose, dalle montagne innevate alla desolazione delle città, con la possibilità, per l'occasione, di esplorare anche sotto il livello del mare, in un emozionante viaggio alla scoperta dei segreti dei Predecessori.

Come dicevamo prima, però, Horizon: Forbidden West non risulta essere unicamente un mero esercizio stilistico il cui scopo è quello di appagare solo ed esclusivamente la vista, anzi.
L'impianto ludico messo in piedi dai ragazzi di Guerrilla è di assoluto pregio e, pur mantenendo molti punti in comune con il precedente capitolo, riesce a risultare sin da subito piacevole e incredibilmente appagante. La struttura di Horizon: Forbidden West è la medesima già vista in Zero Dawn, costituita da un open-world esplorabile in terza persona reso maestoso dalla potenza di PlayStation 5.
Grazie all'SSD della nuova console Sony, infatti, le aree di gioco vengono caricate pressoché istantaneamente, favorendo la totale immersione nel mondo di gioco che gli artisti di Guerrilla hanno confezionato per il loro prodotto. Oltre alla struttura a mondo aperto, Forbidden West condivide con Zero Dawn anche la parte strategico-tattica di ricerca e osservazione attiva delle macchine. Grazie al focus, il dispositivo recuperato da Aloy quando era ancora una bambina, potremo individuare e studiare le macchine che incontreremo, per carpirne i punti deboli e prepararci di conseguenza. Utilizzo il termine prepararci non a caso, perché durante l'esplorazione potremo raccogliere elementi con i quali craftare armi, trappole e altri oggetti utili, così da massimizzare le possibilità di vittoria nei feroci scontri che ci troveremo ad affrontare.
Potremmo stare qui altre pagine a raccontarvi di ogni singola bellezza che risiede nel nuovo gioco di Guerrilla, ma non sarebbe giusto nei vostri confronti.

Horizon: Forbidden West è semplicemente un titolo che va vissuto pienamente, lasciarselo scappare sarebbe un vero e proprio delitto

JUST DRINK

ABYSTYLE

29 aprile

nintendo switch sports

una raccolta di sport per Nintendo Switch che ti cala nel bel mezzo dell'azione

Lotta per la vittoria in Nintendo Switch Sports, una raccolta di sport per Nintendo Switch che ti cala nel bel mezzo dell'azione!
Competi in sei sport, inclusi pallavolo, calcio e bowling, ed esegui movimenti nel mondo reale che verranno riprodotti all'interno del gioco.
Tennis:
colpisci la pallina muovendo con precisione il controller Joy-Con al momento giusto.
Bowling:
lancia la boccia in linea retta o imprimile un leggero effetto.
Chanbara:
spingi il tuo avversario fuori dalla piattaforma mentre attacchi e ti difendi.
Calcio:
usa un pallone gigante per giocate dinamiche. Tira in porta ed esibisciti in spettacolari colpi di testa in tuffo con i controller Joy-Con.
Collegando un controller Joy-Con alla fascia per la gamba, inclusa con la versione su scheda del gioco (e disponibile anche separatamente), potrai giocare alla modalità Rigori simulando veri e propri tiri.
Badminton:
indirizza i tuoi colpi a destra e a sinistra senza fare cadere per terra il volano. Usa potenti schiacciate per portarti in vantaggio!
Pallavolo:
usa il controller Joy-Con per servire, ricevere, alzare e schiacciare.

Gioca insieme ad amici e parenti in locale o online o sfida altri giocatori di tutto il mondo.
Oltre a personalizzare il tuo personaggio con oggetti ottenuti giocando online, potrai divertirti in tanti altri modi, per esempio mettendoti alla prova nella Lega Pro, dove potrai provare a far salire il tuo livello vincendo nei diversi sport.

AGGIORNAMENTI FUTURI
Sono previsti due aggiornamenti gratuiti per il gioco.
Il primo, in arrivo quest'estate, ti permetterà di giocare con un controller Joy-Con e la fascia per la gamba nelle partite di calcio.
Il secondo, previsto per questo autunno, introdurrà il golf come nuovo sport.

Nintendo Switch Sports è un videogioco di simulazione sportiva in arrivo sviluppato e pubblicato da Nintendo per Nintendo Switch.
È la terza voce principale della serie di giochi Wii Sports.
I giocatori utilizzano i Joy-Contro di Nintendo Switch in modo simile agli altri giochi Wii Sports, posizionandoli in modo simile allo sport reale.
La funzionalità del giroscopio incorporata nei Joy-Contro viene utilizzata per simulare il movimento nel gioco, rispetto all'utilizzo del telecomando Wii (e occasionalmente del Nunchuk) per simulare il movimento negli altri giochi della serie.
Oltre ai Mii, sono stati introdotti nuovi avatar chiamati "Compagni sportivi", che hanno proporzioni più alte e capelli più dettagliati.
L'accessorio Leg Strap introdotto in Ring Fit Adventure è incluso nella copia fisica del gioco ed è utilizzabile in Soccer.

Dying light 2

- 4 febbraio
- PS5 - PS4 - XBOX
- Survival horror
- The Coalition
- Techland

level desig

l'attesa è stata a tratti snervante per tutti quelli che negli anni sono tornati più e più volte a saltellare tra le strade infestate di Harran e che dopo l'annuncio durante l'E3 2018, hanno dovuto convivere con un rigoroso silenzio stampa da parte di Techland, che ha sapientemente centellinato le informazioni su Dying Light 2 attraverso gli anni, fino al suo rilascio ufficiale che dopo un canonico rinvio, è finalmente arrivato tra noi

Dying Light 2 è un sequel che ha ben poco da spartire con il primo capitolo a livello narrativo, se non un brevissimo cenno durante il prologo e ovviamente, la base narrativa su cui si basa il gioco, una pandemia che ha trasformato la maggior parte della popolazione mondiale in zombie e ha costretto l'umanità ad una corsa alla sopravvivenza in un ambiente ostile e pericoloso, dove la luce UV è l'arma più potente e la notte il nemico più temibile.
In Dying Light 2 il concetto di base rimane invariato, ci troveremo a seguire il viaggio di Aiden, un pellegrino che raggiunge la città di Villador in cerca della sorella Mia.

La città di Villador è un vero e proprio paradiso del parkour, che impareremo a sfruttare al massimo col tempo, ma che fin dal principio ci risulterà immediato nella comprensione, grazie ad un level design semplicemente perfetto.

Come per il primo capitolo, le varie sporgenze da cui penzolare sono facilmente riconoscibili nell'utilizzo del colore giallo, ma anche perché una volta entrati nei meccanismi del sistema di movimento e nel level design di Techland, muoversi nella mappa di Dying Light 2 risulterà uno dei piaceri maggiori che il gioco ha da offrire.
Il sistema di combattimento di Dying Light 2 è un'evoluzione rispetto al primo capitolo, migliorato in certi frangenti ma per altri un po' meno efficiente.
Innanzitutto sono state totalmente eliminate le armi da fuoco, che seppure nel primo capitolo erano piuttosto rare all'inizio, dopo un po' di ricerca e farming delle munizioni, risultavano troppo sbilanciate e andavano a rovinare l'esperienza di gioco.
A Villador le munizioni sono finite da un pezzo perciò le uniche armi presenti sono quelle da contatto, che siano esse rudimentali come da tradizione della serie oppure vere e proprie spade, mazze o mannaie.
Il combattimento contro i nemici (infetti e non) è come sempre molto intuitivo e semplice, ma si evolve con il progredire delle nostre abilità, integrandosi perfettamente con le mosse legate al parkour tra cui il calcio volante e le prese con le quali potremo scagliare i nemici contro muri o altri elementi dell'ambiente circostante come pareti chiodate o quadri elettrici.
Fondamentale sarà come sempre la gestione delle varie armi nell'inventario, dovendo sempre tenere d'occhio la durata dell'arma che andrà ad esaurirsi ad ogni colpo e che potremo riparare grazie all'ottimo sistema di crafting presente nel gioco, che ci permetterà anche di potenziare le armi per infliggere danni aggiuntivi quali danno elettrico e da fuoco.
Grande assente purtroppo la possibilità di lanciare l'arma addosso ai nemici, ora esclusiva di specifiche armi da lancio come i coltelli oppure le lance sparse per il gioco, ma purtroppo non sarà più possibile lanciare la nostre armi, un'assenza che non pesa ai fini del gameplay, ma che per quanto era divertente avremmo voluto ritrovare anche in Dying Light 2.
Per quanto riguarda la progressione di Aiden, qua Techland ha lavorato su più fronti rendendo Dying Light 2 un gioco davvero ben bilanciato, con una progressione del

un sequel all'altezza con un gn semplicemente perfetto

personaggio che non risulta mai esageratamente lenta oppure troppo rapida. La presenza di due alberi delle abilità ben distinte (uno per il parkour e uno per il combattimento) permette a Aiden di progredire velocemente nelle abilità di movimento, rendendo l'esplorazione di Villador più rapida e divertente, mentre la progressione nel combattimento è più lenta e meno incisiva, permettendo al gioco di mantenere un livello di difficoltà bilanciato, senza mai farci sentire invincibili nemmeno contro i nemici base.

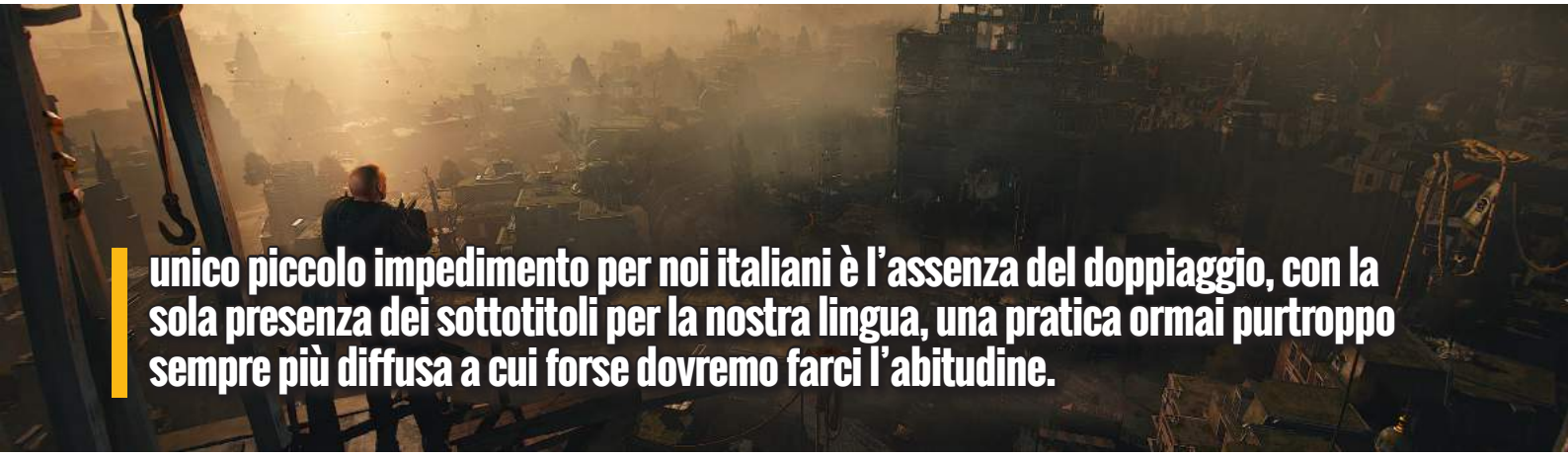
La nuova aggiunta è inoltre l'Immunità, un timer che dovremo sempre tenere d'occhio durante le esplorazioni notturne, pena la trasformazione di Aiden in zombie (e ovviamente la morte).

Sebbene in molti non siano fan dei timer, in Dying Light 2 è una mossa davvero azzeccata visto che gli sviluppatori hanno cambiato radicalmente l'esperienza notturna nel gioco rispetto al primo capitolo e che senza la gestione dell'Immunità, sarebbe risultata forse troppo poco gratificante se rapportata al primo Dying Light. La notte rispetto al prequel è decisamente meno paurosa e più gestibile, sia perché Villador essendo una città più viva e organizzata rispetto ad Harran risulta essere più luminosa di notte, sia perché i nemici risultano essere un pelo meno esagerati e più gestibili.

A maggior ragione la narrazione ci porterà ad esplorare in notturna molto di più rispetto al primo Dying Light, con l'introduzione di diverse attività secondarie da svolgersi obbligatoriamente di notte, come l'esplorazione degli spazi bui o i combattimenti con alcuni mini boss presenti nella mappa.

Dal punto di vista tecnico Dying Light 2 è ovviamente un titolo cross-gen, ma che gode di una direzione artistica che lo valorizza appieno sia su console old-gen che su next-gen, dove il titolo ovviamente da il meglio di se grazie alle ombre ray-tracing e all'illuminazione globale che rende Dying Light 2 uno spettacolo visivo soprattutto di notte, dove il ray-tracing lavora perfettamente con la luce della torcia e altre fonti luminose sparse per la mappa.

Un po' meno incisivo il comparto audio, dove purtroppo Dying Light 2 non regge il confronto con il suo predecessore, che tutt'oggi risulta uno dei giochi più soddisfacenti in cuffia. Su questo si può sicuramente lavorare tramite patch, andando a ritoccare un po' l'equalizzatore dei suoni, ma l'ottimo audio del primo capitolo probabilmente rimarrà inarrivabile.



unico piccolo impedimento per noi italiani è l'assenza del doppiaggio, con la sola presenza dei sottotitoli per la nostra lingua, una pratica ormai purtroppo sempre più diffusa a cui forse dovremo farci l'abitudine.

POP!

25 marzo

tiny tina's wonderlands

un'avventura epica piena di armi uniche, stravaganti e prodigiose!

Tiny Tina's Wonderlands è un ambizioso mash-up tra l'ambientazione caratteristica di un looter shooter come Borderlands e un mondo dalle tinte fantasy immaginato dalla mente di una tredicenne particolarmente esperta in esplosivi.
Con una meta-avventura che si prospetta ancora più fuori di testa rispetto a quanto visto in Tiny Tina's Assault on Dungeon Keep, Gearbox ci porta a vivere una storia tutta nuova nell'universo di Bunkers & Badasses, attraverso la lente incrinata del fantasy che esiste nella mente di Tiny Tina: sotto questa patina fantasy, il mondo di Borderlands si mostra da una prospettiva nuova e ci introduce a personaggi mai visti prima, si tratti di figure "reali" o immaginarie: tra questi c'è probabilmente uno dei PNG più importanti di Wonderlands, Izzy, proprietaria e custode della taverna Izzy's Fizzies, il bar "rigorosamente analcolico".
Izzy ha una personalità calorosa e amichevole, sottolineata dal suo morbido accento che ricorda quelli tipici del Minnesota. Si tratta di una scelta studiata per stimolare la cordialità, ma serve anche come una sorta di gag nel gioco. Secondo il senior writer di Tiny Tina's Wonderlands, Sam Winkler, "Tina è a corto di accenti" per i PNG nella sua campagna di Bunkers & Badasses.
Il team di Gearbox ha utilizzato un approccio interessante per creare il mondo di Wonderlands, dal momento che tutto ciò che si vede e si fa nel gioco è conforme alle regole e alla personalità di Tiny Tina. Sostanzialmente, tutto ciò che vedrete è frutto di un team di persone incaricate di creare un mondo nello stesso modo in cui sarebbe stato creato nella mente di un personaggio affermato ed estremamente noto come la protagonista. A causa di queste "regole che vanno a influenzare le regole", l'ambientazione della taverna è stata scelta specificamente perché rappresenta un topos dei giochi di ruolo da tavolo. Chiunque abbia giocato a D&D sa fin troppo bene come molte avventure inizino nei rumorosi confini di una taverna posizionata, guarda caso, a un bivio. Allo stesso modo, è anche qui che finiscono gran parte delle avventure, poiché la taverna fantasy è spesso il luogo in cui gli avventurieri tornano per spartirsi il bottino guadagnato insieme. Izzy's Fizzies rappresenta esattamente questo genere di luoghi, conforme alle regole dell'immaginazione di Tiny Tina ma al tempo stesso familiare per i giocatori di Borderlands.
"Si tratta fondamentalmente di Sanctuary", ha confessato Winkler, riferendosi agli hub centrali di Borderlands 2 e 3. Simile alla stanza dei giocatori di Borderlands 3 presente a bordo di Sanctuary III, l'aspetto della camera cambierà man mano che si procede nella campagna di Tiny Tina's Wonderlands. Il più evidente di questi cambiamenti avviene probabilmente sotto forma di poesia recitata da un poeta, che a quanto pare ha un accordo con Izzy per vivere lì dentro. Ogni volta che si trovano poesie nascoste negli scenari della campagna, il poeta le reciterà puntualmente in occasione del vostro ritorno alla taverna, aumentando il suo repertorio con ogni nuova pagina acquisita dal giocatore. Anche se non ho avuto la possibilità di ascoltare queste poesie, trattandosi di uno spin-off di Borderlands... sono abbastanza certo che si tratterà di qualcosa di incredibilmente ridicolo o esagerato, o più probabilmente una combinazione delle due cose.
Oltre ai sonetti rilassanti, Izzy's Fizzies è il centro da cui gestire altre attività di gioco come le Quick Change Stations, nonché il punto da cui intraprendere nuove missioni. Ci sono tre tipologie di quest in Tiny Tina's Wonderlands: le missioni legate alla trama, le quest principali e missioni secondarie. Le missioni di trama sono abbastanza ovvie: fanno avanzare la storia. Le missioni principali sono importanti per l'evoluzione del canovaccio, ma esistono al di fuori della storyline fondamentale, mentre le missioni secondarie... beh, sono missioni secondarie, attivabili quando si scovano dei manifesti dei ricercati all'interno del mondo di Wonderlands.
Oltre alle missioni, c'è un "antico obelisco" nella taverna, perché no? Si tratta del tentativo del team creativo di Gearbox di filtrare le sue idee attraverso il cervello di una tredicenne immaginaria esperto nel seminare caos e distruzione, quindi all'interno del contesto di una taverna rigorosamente analcolica è sostanzialmente normale piazzare un antico obelisco.
Il suo compito è semplice: sbloccare le sfide da intraprendere successivamente, rigorosamente al di fuori della struttura della quest.
Winkler ha detto che uno degli obiettivi che il team creativo si è posto nel creare Tiny Tina's Wonderlands è stato quello di offrire ai giocatori un senso di "possedimento" dell'avventura, una sensazione di "espressione e connessione", proprio come si potrebbe provare mentre si gioca una vera campagna nei giochi di ruolo da tavolo.

8 aprile

advance wars 1+2: re-boot camp

prendi il comando dell'esercito di Orange Star e guidalo in battaglie strategiche

Truppe a rapporto! Advance Wars invade Nintendo Switch con Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp!
Prendi il comando dell'esercito di Orange Star e guidalo in battaglie strategiche a turni da combattere a terra, in mare e in aria. Sconfiggi le formazioni nemiche e cattura basi e città per assicurarti la vittoria e mantenere la pace.
Ricorda di tenere sempre d'occhio le condizioni atmosferiche e il terreno mentre conduci unità di vario tipo attraverso un'ampia gamma di mappe. Questo remake include due campagne che coprono gli eventi di Advance Wars e Advance Wars 2: Black Hole Rising!
Combatti al fianco di valorosi ufficiali comandanti
Difendi la tua patria con l'aiuto di Andy, Max, Sami e altri ufficiali comandanti, ognuno dotato delle sue specialità e virtù UC. Andy può riparare le unità, mentre Sami è in grado di potenziare le abilità delle truppe.Ma ricorda che anche i tuoi avversari potranno contare sulle loro virtù UC! Nel corso di entrambe le campagne, gli ufficiali comandanti che incontrerai giocheranno un ruolo fondamentale, sul campo di battaglia e nella storia.
Recluta gli amici e scopri chi è lo stratega miglioreQuando vuoi prenderti una pausa dalle due campagne del gioco, puoi metterti alla prova nella modalità Sfida, in cui fino a quattro giocatori possono affrontarsi in decine di mappe. Ogni giocatore sceglie un ufficiale comandante tra quelli che appaiono nelle campagne, e può usare le sue virtù UC per ribaltare le sorti di una battaglia. Puoi anche personalizzare i combattimenti con opzioni come i fondi per ogni base alleata o la visuale limitata.
Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp è un titolo strategico a turni con battaglie combattute a terra, in mare e in aria. Il gioco includerà il remake completo di Advance Wars e Advance Wars 2: Black Hole Rising, usciti rispettivamente su Game Boy Advance nel 2001 e nel 2003, con le due Campagne complete e una modalità Sfida, in cui fino a quattro giocatori possono affrontarsi in decine di mappe
L'obiettivo del gioco è quello di sconfiggere le truppe nemiche nelle varie mappe procedendo man mano con lo sviluppo della storia. I metodi sono generalmente due: sconfiggere ogni unità nemica oppure conquistare il loro QG (quartier generale); tuttavia, nella modalità principale, la Campagna, può succedere che siano richieste delle varianti, come resistere un certo numero di turni, vincere in non più di un certo numero di turni oppure distruggere una sola unità nemica fondamentale o altro ancora. Il giocatore meno esperto può anche scegliere di arrendersi al proprio nemico, ma, per quanto domini una battaglia, non si può aspettare altrettanto dall'avversario.

Modalità Campagna

La modalità principale si presenta come un'enorme mappa di Cosmolandia, divisa in regioni, alla stessa maniera di quella di Risiko. Ogni regione, poi, rappresenta un livello da superare: essi avvengono in una predefinita successione e vanno vinti tutti, una per una, secondo l'ordine dato dalla storia, tranne per alcuni casi in cui si può decidere quale livello affrontare: in base alle scelte effettuate cambieranno leggermente i dialoghi che, in mezzo ai vari livelli, arricchiscono l'intreccio della trama. Lungo la campagna, inoltre, si presenteranno al giocatore diversi UC da utilizzare in una battaglia a sua completa discrezione, per quanto la scelta non risulti spesso fondamentale (dal momento che in tutta la campagna, fatta eventualmente eccezione per l'ultimo livello, gli UC giocabili sono solo tre). Dopo aver conquistato la regione (e quindi dopo aver superato la missione), su di essa apparirà una bandiera in segno di vittoria.

Sistema di combattimento

Come in una partita a scacchi, una battaglia si alterna a turni ora del giocatore, ora di un avversario. Ciascun giocatore (player o computer), nel proprio turno, può decidere se muovere le proprie truppe ed eventualmente attaccare con esse, conquistare edifici oppure creare delle nuove unità ecc; quando il giocatore ha finito, si passa il turno e, dopo che tutti hanno giocato, inizia un nuovo giorno e si ricomincia il giro. Altra analogia con gli scacchi è il fatto che dopo aver mosso ogni singola truppa non si può tornare indietro nella scelta e bisognerà aspettare fino al proprio turno successivo per poterla muovere ancora: spetta quindi al giocatore scegliere la mosse migliori da fare e ragionare in base al prossimo contrattacco nemico.

PLAYERS calendario uscite

1 martedì
2 mercoledì
3 g
4 v
5 sabato
6 d
7 l
8 m
9 m
10 g
11 v
12 s
13 d
14 l
15 m
16 m

elex 2

01 | PS5 - PS4 - XBOX | action

10 | PS5-PS4 - XBOX | action

03 | PS5-PS4 - XBOX | action

assassin's creed valhalla ragnarok edition

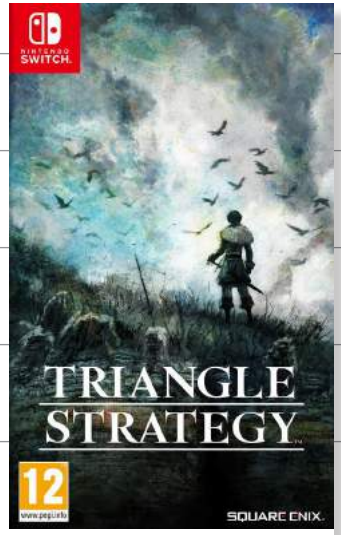
10 | PS5 - PS4 - XBOX | action

grand mountain adventure wonderlands

10 | NSW | simulazione

the cruel king and the great hero

11 | PS4 - NSW | rpg



04 | NSW | strategia

10 | NSW | arcade

04 | PS5-PS4 | simulazione

hotel transilvania: avventure da paura

11 | PS4 - NSW | adventure

five nights at freddy's: security breach

15 | PS5 - PS4 | action

PLAYERS

16

17 g

18 venerdì

19 sabato

20 d

21 l

22 m

23 m

24 g

25 v

26 sabato

27 domenica

28 lunedì

29 martedì

30 mercoledì

31 giovedì

11 PS5-PS4 - XBOX
picchiaduro

25 PS5
action

25 NSW
action

17 PS5-PS4 - XBOX
racing

18 PS5-PS4 - XBOX
rpg

25 PS5-PS4 - XBOX
action

call of the sea norah's diary edition

25 PS5 - PS4
adventure

crusader kings 3 console edition

29 PS5 - XBOX
strategia

rune factory 5

25 NSW
action

grow song of the evertree

25 NSW
rpg

in nightmare

29 PS5 - PS4
adventure

crystar

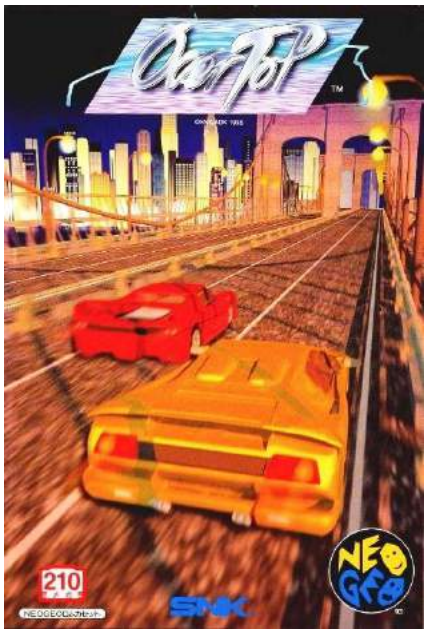
29 NSW
rpg

marzo

1996

Over Top

preparatevi ad una corsa contro il tempo!!



Neo-Geo CD
Racing
ADK
SNK

Con l'uscita di Gran Turismo 7 non potevamo non dedicare il nostro retrogaming del mese ad un racing game d'eccezione. Una piccola perla del leggendario Neo-Geo CD che probabilmente non tutti conosceranno, ma che senz'altro vorrete provare una volta terminata la lettura di questa recensione.
Parliamo di Over Top, sequel spirituale di Trash Rally uscito nel 1996; il gioco ha spopolato prima in sala giochi per poi essere convertito per Neo-Geo AES e Neo-Geo CD riscuotendo un discreto successo.
Diretto da Takashi Egashira, lo stesso designer di Magician Lord (un'altra chicca del Neo-Geo assolutamente da provare se siete amanti del fantasy), si tratta di un gioco di rally con visuale dall'alto che mette i giocatori in competizione con una serie di IA in varie località del mondo. Come una sorta di Out Run ci sarà un percorso prestabilito da attraversare mentre il tempo scorrerà inesorabile sopra le nostre teste con l'unica possibilità di rimpolparlo con secondi preziosi checkpoint dopo checkpoint.
Una vasta gamma di veicoli tra macchine sportive, moto, jeep e camion ognuno con le proprie caratteristiche incentivano inoltre a rigiocare il titolo più e più volte affrontando il percorso con una giocabilità differente.
Il gameplay, uno degli aspetti maggiormente apprezzato ai tempi della sua uscita, è ancorato al drift della propria autovettura; saper sterzare in maniera appropriata è infatti il segreto per superare anche le curve più difficili e guadagnare secondi preziosi per raggiungere il traguardo finale.
Non si tratta di un gioco facile, Over Top sfida i giocatori con percorsi sempre più tosti e ogni secondo farà la differenza tra la vittoria e un inesorabile game over.
Inoltre, ogni singolo tracciato pullula di scorciatoie e strade secondarie che il giocatore dovrà imparare a sfruttare per guadagnare tutto il tempo extra possibile.
Il gioco ha ricevuto all'epoca recensioni molto diverse tra loro, c'è chi ne ha elogiato il comparto grafico, chi ne ha apprezzato la colonna sonora e controlli semplici, o chi ha invece criticato la longevità definendolo un gioco di corse mediocre.
Over Top è probabilmente tutto questo, ma soltanto provandolo potrete farvi davvero un'idea.
Dal canto nostro possiamo dirvi che si tratta di una piccola chicca che pur non offrendo molto dal punto di vista ludico si pone come una grande sfida per tutti gli amanti del rally e dei racing game in genere, e per padroneggiare il suo sistema di guida e oltrepassare il traguardo finale siamo sicuri che impiegherete un bel po' tempo.

VAMPIRE

THE MASQUERADE

SWANSONG

IN ARRIVO IL 19 MAGGIO

18
www.pegi.info

PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S XBOX ONE NINTENDO SWITCH

"", "PlayStation" "PS4" and "PS5" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.
©2020 Nacon. ©2020 Published by Nacon and developed by Big Bad Wolf.Paradox Interactive, Vampire: The Masquerade®Copyright©2020 Paradox Interactive AB (publ) All rights reserved

nacon

serie A all stars

La nostra rubrica mensile torna con una piccola ma significativa novità: da questa uscita in avanti troverete, oltre alla formazione, anche qualche accorgimento tattico per far funzionare al meglio il vostro 11.
Oggi vogliamo presentarsi una formazione con il meglio della cara vecchia Serie A, campionato inizialmente non molto utilizzato online ma che ora, con l'uscita di alcune nuove carte, può comunque regalarvi delle belle soddisfazioni.
In porta schieriamo la versione Winter Wildcard di uno dei portieri più apprezzati di Fifa 22, il milanista Mike Maignan, protetto da due colossi come Koulibaly, insuperabile nella sua carta Headliner, e l'utilizzatissimo Cordoba, uno dei migliori Hero del gioco.
Completano il reparto il convalescente Spinazzola e il nuovo Cuadrado Road to the Final, puntando sul fatto che possa divenire uno dei migliori terzini del gioco, qualora la Juventus dovesse avanzare in Champions League.
Fondamentali, nel nostro 4-2-3-1 stretto, sono i due mediani: il nerazzurro Barella e il rossonero Kessie, entrambi nelle loro versioni migliori ed entrambi con "resta dietro in attacco" come opzione fondamentale, da assegnare anche ai nostri terzini.
Il nostro tridente di trequartisti è formato da giocatori rapidi che possono egualmente stringersi al centro, inserirsi in area o aprirsi in fascia per il cross: in mezzo Dybala, nella sua recentissima versione Man of the Match, a destra Brahim Diaz Future Star e a sinistra Chiesa Menzione d'Onore.
A Dybala assegniamo l'istruzione svaria, per permettergli di non dare punti di riferimento, agli altri due chiediamo di rientrare in difesa ma anche di inserirsi in area per i cross.
Il nostro centravanti, piccolo ma devastante, è Luis Muriel Showdown, al quale chiediamo di restare centrale e far salire la squadra.
Per quanto riguarda le istruzioni generali, giocheremmo (considerando lo stile "equilibrato" come base) con attacco e difesa equilibrati, con profondità 70, larghezza difesa 45, attacco equilibrato con passaggi diretti, 6 tacche sull'indicatore degli uomini che vanno a inserirsi in area e solo una sui giocatori in attacco per angoli e punizioni.
Sperando che le novità possano essere di vostro gradimento, vi diamo appuntamento al prossimo mese!

rating	88
chemistry	81
att	87
mid	88
def	88
pac	89
sho	75
pas	79
dri	85
def	68
phy	78

Beoplay Portal il lusso per i pro gamer

Bang & Olufsen lancia le cuffie da gioco Beoplay Portal per PC e PlayStation

Bang & Olufsen ha lanciato oggi una nuova edizione delle pluripremiate cuffie da gioco wireless, Beoplay Portal. Questa edizione di Beoplay Portal è ora completamente compatibile con le console PC e PlayStation, insieme al gioco per dispositivi mobili, che segna un'espansione sostanziale nella connettività attraverso piattaforme leader mondiali. L'offerta unica di doppia eccellenza nel gioco e nell'uso quotidiano – che ha portato Beoplay Portal sul mercato in origine – è ancora forte, mentre l'aggiunta di una maggiore connettività, un nuovo dongle wireless e una migliore durata della batteria fino a 42 ore assicura che Portal sia l'ultima soluzione audio monoprodotto, progettata per la vita.

Progettate per la vita

Sia che si giochi su PlayStation, PC o mobile, la nuova edizione di Beoplay Portal ora soddisfa tutte le preferenze personali con una ricca esperienza audio e un design elegante da abbinare.

L'array di microfoni beamforming isola e amplifica la voce dell'utente mentre cancella il rumore di fondo – creando un'esperienza di Boom Arm virtuale che elimina la necessità di uno fisico. Questo a sua volta significa che mentre gli usi di gioco di Portal sono illimitati, le cuffie possono anche essere indossate per l'ascolto e le attività quotidiane.

Questa edizione di Beoplay Portal offre un significativo aumento della durata della batteria, fornendo fino a 42 ore di gioco continuo utilizzando Bluetooth e Active Noise Cancellation (+18 ore); o 19 ore di gioco wireless con Active Noise Cancellation (+7 ore).

Connettività ampliata

Offrendo connettività wireless a 2,4 GHz per PC e PlayStation, la nuovissima edizione di Beoplay Portal si espande nelle capacità e diventa la soluzione audio definitiva per le piattaforme di gioco più popolari a livello globale. Con lo streaming dual-audio, Portal è progettato per una connettività semplice e sofisticata – sia per il gioco, che per l'ascolto della musica o per le chiamate. L'introduzione di un nuovo dongle wireless permette una connessione più veloce attraverso PC, PlayStation o qualsiasi altro dispositivo di input USB-C, con una transizione senza soluzione di continuità tra l'uso wireless e cablato. Poiché il gioco mobile espande la sua prevalenza nel mercato, Beoplay Portal è anche progettato per soddisfare questi utenti con Bluetooth 5.1 con tecnologia aptX Adaptive per il gioco in movimento.

Esperienza sonora superiore

Sintonizzato dagli acclamati esperti di acustica di Bang & Olufsen, Beoplay Portal offre una ricca esperienza audio, offrendo un alto livello di dettagli e sfumature. Due driver da 40 mm progettati su misura con magneti al neodimio assicurano una riproduzione acustica precisa e fedele. E con Dolby Atmos per cuffie, Beoplay Portal offre anche un suono surround virtualizzato, aggiungendo strati di profondità a giochi, film e musica.

Le prestazioni audio di Beoplay Portal sono ulteriormente migliorate da una nuova generazione di tecnologia Adaptive Active Noise Cancellation.

Utilizzando una combinazione di ANC feed-forward e feed-back ANC, Beoplay Portal consente agli utenti di immergersi completamente, godendo di ogni dettaglio anche in ambienti rumorosi. L'aggiunta di Own Voice consente agli utenti di sentire la propria voce mentre cancella i suoni esterni, fornendo la concentrazione e i dettagli che ogni esperienza di gioco merita.

Qualità senza rivali

Progettato da Jakob Wagner in collaborazione con il team di design di Bang & Olufsen, Beoplay Portal è disponibile in tre attraenti varianti di colore: Nero Antracite, Grigio Nebbia e Marina. I padiglioni sono dotati di dischi in alluminio sensibili al tocco con un sorprendente effetto gradiente, prodotto utilizzando una tecnica di anodizzazione proprietaria. Progettate per essere indossate a lungo, le Beoplay Portal sono dotate di cuscinetti auricolari che sostengono la mascella e sono realizzati in schiuma di memoria rivestita di pelle d'agnello.

C'è una sottile sporgenza sul retro di ogni cuscino, che si conforma alla forma della testa dell'utente, migliorando il comfort ed eliminando la perdita di suono.

L'archetto interno è dotato di un'imbottitura sfalsata progettata per alleviare la pressione sulla parte superiore della testa. Questa imbottitura è coperta da un tessuto in fibra di bambù di alta qualità, che è stato scelto per la sua durata e traspirabilità. E con un peso di soli 279 grammi, le cuffie Beoplay Portal sono tra le più leggere nella categoria delle cuffie wireless, rendendole ideali per ore di uso continuo.

Thrustmaster Civil Aviation

BOEING
OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

TCA YOKE PACK
BOEING™ EDITION

REPLICHE ERGONOMICHE DEL BOEING DREAMLINER
CLOCHE SOSPESA CON SISTEMA PENDOLARE
QUADRANTE CON LEVE INTERCAMBIABILI E AUTOPILOTA
FINO A 35 PULSANTI AZIONE E 9 ASSI
TECNOLOGIA MAGNETICA H.E.A.R.T
SU LICENZA UFFICIALE XBOX, PC COMPATIBILE

PROGETTATO PER XBOX PROGETTATO PER

THRUSTMASTER®

©2022 Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Thrustmaster® è un marchio registrato di proprietà di Guillemot Corporation S.A. Microsoft, Xbox, il design «Sfera» Xbox, Xbox Series X|S, Xbox One e Windows 10 sono marchi di proprietà del gruppo Microsoft. Tutti gli altri marchi appartengono ai legittimi proprietari. Tutti gli altri marchi e nomi commerciali vengono qui citati previa autorizzazione e appartengono ai legittimi proprietari. Prodotto su licenza Boeing. Boeing, 787 Dreamliner, Dreamliner con la luna crescente e i relativi loghi caratteristici Boeing, le marchiature sui prodotti e le grafiche distintive, sono marchi di proprietà di The Boeing Company.

Funko Fair 2022

tutti gli annunci dell'evento tenutosi online dal 15 al 18 febbraio

E' di nuovo tempo di dedicarci ai nostri piccoli "amici" da collezione raccontandovi tutti gli annunci dell'evento Funko Fair tenutosi online dal 15 al 18 febbraio.
Ma prima facciamo un passetto indietro e parliamo dell'evento in se.
Nel 2021, in piena pandemia, Funko ebbe la necessità di mostrare i suoi nuovi prodotti in arrivo e non potè farlo con le solite modalità ovvero le varie fiere di settore come il New York Toy Fair o il London Toy Fair.
Questo perché molte fiere erano state annullate o in procinto di esserlo, e quelle non a rischio avrebbero comunque avuto meno risonanza del solito.
In quel momento l'azienda americana decise allora di crearsi il suo evento virtuale, dove poter accontentare i propri fans con tutte le novità.
E' successa la stessa cosa anche con i publishers di videogames che hanno deciso chi prima, chi dopo, di organizzare i propri showcase.
La prima edizione è durata ben 10 giorni e si è tenuta in gennaio.
Vennero annunciati tra gli altri, i tanto attesi pop di Star Wars e Mandalorian, la serie di Naruto, quella di One Piece e moltissime licenze Disney.
Ma ora parliamo dell'evento di quest'anno che anche se è durato "solo" 4 giorni, è stato più che ricco a livello di annunci.
Partiamo dall'ambito anime giapponesi dove troviamo le nuove wave di Boruto,Tokio Ghoul:re e Fairy Tail oltre che la prima serie dedicata a Black Clover, in arrivo a distanza di un anno dalla fine dell'anime.
Proseguiamo nell'ambito musicale dove sarà a breve disponibile il pop album degli Iron Maiden, una nuova versione di Britney Spears(Chase compresa) e Frank Zappa, uno dei maggiori geni musicali degli anni 60\70\80.
Non potevano certo mancare delle uscite a tema videoludico, e allora ecco che parliamo della nuova serie dedicata ad Apex Legends, titolo che assieme a Fortnite e Warzone domina le classifiche dei Free To Play, ma soprattuto di Five Nights at Freddy's a cui vengono dedicate più collezioni,

a partire dai nuovi peluches, passando per delle action figure fino ad arrivare a dei portachiavi.
Super eroi ne avremo? Certamente, anche se quest'anno forse è il primo in cui non vediamo annunci Marvel o Dc di un certo peso, senza nulla togliere alla comic cover di Wonder Woman o a qualche edizione particolare dei villains Marvel.
Concluderei la nostra analisi dell'evento con delle vere e proprie novità, partendo dal mondo del Nba dove arriveranno oltre a dei nuovi "Gold"(le bamboline degli atleti), delle fantastiche "trading cards" in collaborazione con Panini e delle Pop Covers raffiguranti alcuni dei più grandi cestisti nella stessa posa della copertina che li vedeva protagonisti.
E concludendo con una novità riguardante i film, ovvero "i movie poster", dove la prima uscita è dedicata a Jurassic Park, un supercult del 1993 diretto da Steven Spielberg. Le dimensioni di questa confezione sono di tutto rispetto, 30cm x 43cm, e viene riprodotta una scena iconica del film ovvero il t-rex che azzanna il velociraptor davanti al poster del film.
Beh proprio un gran bel evento!

BEST SELLERS TOP 10

i più venduti del mese di **febbraio**

1° Naruto Shippuden Naruto

2° Naruto Shippuden 72 Sasuke

3° Naruto - 932 Naruto Six Path Sage

4° Naruto Shippuden 548 Kakashi w/ Lighting Blade (Special Edition)

5° Naruto Shippuden 578 Itachi (Special Edition)

6° Naruto Shippuden 184 Tobi

7° NBA - 54 Michael Jordan

8° Pokemon 353 Pikachu

9° Matrix Resurrections 1172 Neo

10° Disney: Alice 70th - 1059 Cheshire Cat

Galaxy S22 il nuovo top di g

Samsung ha presentato i nuovi smartphone Galaxy S22, Galaxy S22 Plus e Galaxy S22 Ultra insieme ai tablet della serie Galaxy Tab S8.

I nuovi smartphone Samsung includono fotocamere avanzate con funzionalità basate sull'intelligenza artificiale, un design elegante e resistente e promettono prestazioni generalmente superiori.
Galaxy S22 Ultra, in particolare, è il nuovo top di gamma che unisce la potenza della serie Note e la fotocamera professionale della serie Galaxy S. Integra S Pen, presenta funzioni avanzate e una batteria di lunga durata, il che lo rende lo smartphone Ultra più potente mai creato da Samsung.

DISPLAY

Galaxy S22 e S22 Plus presentano un bel display adattivo Dynamic AMOLED 2X a 120Hz rispettivamente da 6,1" e 6,6", progettato per restituire ottime prestazioni durante il gaming e lo streaming di contenuti.
Inoltre, i miglioramenti delle prestazioni hardware hanno permesso di aumentare luminosità del display: S22 ha un picco di luminosità di 1.300nit, mentre S22 Plus ha un picco di 1.750 nit.
Galaxy S22 Ultra ha un display dinamico AMOLED 2X adattivo a 120Hz da 6,8", nitido e vivace, con una luminosità di picco di 1.750nit.
Il display di tutti e tre i dispositivi è dotato di di tecnologia Intelligent Vision Booster, che regola automaticamente il display in base alla luminosità circostante e regola il contrasto.

DESIGN

Galaxy S22 e Galaxy S22 Plus presentano un display piatto con finitura in vetro opaca. Il modulo fotografico, circondato da una piccola cornice metallica, richiama il colore del dispositivo.
Il design complessivamente risulta bilanciato ed elegante.
Inoltre, gli smartphone dovrebbero essere molto robusti. Sono i primi dispositivi Galaxy a essere realizzati con Armor Aluminum, più resistente rispetto al passato.
Inoltre, Galaxy S22 integra per la prima volta il nuovo Corning Gorilla Glass Victus+, sia frontalmente che sul retro, per una protezione estrema in caso di cadute accidentali.
Il vetro pregiato e la finitura opaca aggiungono un tocco di eleganza al layout lineare di S22 Ultra, completo degli iconici bordi squadrati di Galaxy Note.
Con le lenti della fotocamera perfettamente integrate e un'elegante cornice di metallo che crea un effetto a specchio
Parte del materiale costruttivo di Galaxy S22 proviene dal recupero di reti da pesca disperse in mare, infatti gli smartphone contengono il 20% di plastica riciclata proveniente dagli oceani, nello specifico da reti da pesca disperse in mare.
Le dimensioni e il peso sono di 70,6 x 146 x 7,6mm e 168g per Galaxy S22, 75,8 x 157,4 x 7,6mm e 196g per Galaxy S22 Plus e 77.9 X 163.x3 X 8.9mm e 229g per Galaxy S22 Ultra.

FOTOCAMERA

Galaxy S22, Galaxy S22 Plus e Galaxy S22 Ultra integrano fotocamere di alto livello grazie all'implementazione della nuova funzionalità Nightography, il sensore più ampio del 23% rispetto alla serie precedente e la tecnologia Adaptive Pixel. La fotocamera dovrebbe catturare più luce, enfatizzare i dettagli e rendere vividi i colori, anche negli scatti notturni.
Galaxy S22 e S22 Plus presentano una fotocamera principale da 50MP, un teleobiettivo da 10MP e un ultra-grandangolo da 12MP.
Galaxy S22, S22 Plus e S22 Ultra sono dotati dell'ultima tecnologia di Intelligenza Artificiale Samsung, che eleva il livello di qualità delle foto.
Per esempio, grazie alla Modalità Ritratto con il nuovo AI Stereo Depth Map, i soggetti raffigurati dovrebbero apparire al meglio anche nei dettagli, che si tratti di persone o animali.
La nuova funzionalità Auto Framing, disponibile su tutti i dispositivi, rileva fino a 10 persone e calibra automaticamente la messa a fuoco della fotocamera durante la registrazione di video, così da ritrarre ogni persona in maniera definita.
I dispositivi sono potenziati dalla tecnologia VDIS che minimizza le vibrazioni, così da ottenere filmati fluidi anche se registrati in movimento.
La modalità Nightography consente di registrare filmati nitidi e dettagliati di giorno e di notte, sia con la fotocamera frontale che con quella posteriore.
Galaxy S22 Ultra ha la fotocamera più potente e smart della serie, mettendo a disposizione tutti gli strumenti necessari per scattare sempre foto di livello professionale: è dotato di un sensore da 2.4um, il più grande sensore di pixel di Samsung, che consente alle lenti della fotocamera di

catturare più luce e ottimizzare ottimizzando illuminazione e dettagli.
La lente Super Clear Glass di S22 Ultra consente di registrare video notturni più fluidi e luminosi senza bagliori.
Galaxy S22 Ultra integra una fotocamera ultra-grandangolare da 12MP, una fotocamera grandangolare da 108MP, un teleobiettivo con zoom ottico 3x e uno con zoom ottico 10x, e una fotocamera principale da 40MP.
Con capacità di zoom ancora più avanzate, quella di Galaxy S22 Ultra non è solo la fotocamera più potente di Samsung, ma anche la più intelligente.
La funzione Space Zoom 100X include uno zoom ottico 10x e uno zoom digitale 100x con tecnologia AI Super Resolution.
Gli smartphone offrono l'accesso all'app Expert RAW, che dispone di una suite completa di strumenti di editing, i quali offrono un'esperienza simile a una DSLR e consentono di fruire di un maggiore controllo creativo.

SPECIFICHE E FUNZIONI

Il processore da 4 nm di Galaxy S22, S22 Plus e S22 Ultra restituisce prestazioni altissime per qualsiasi necessità di streaming e produttività.
Inoltre, l'analisi dei comportamenti di rete ottimizza le prestazioni delle app, rilevando automaticamente quale applicazione si sta utilizzando e dirottando proprio lì una maggiore potenza e fluidità.
L'intera serie Galaxy S22 supporterà fino a quattro iterazioni di aggiornamenti del sistema operativo Android, consentendo di aumentare ancora di più il ciclo di vita dei loro smartphone Android senza rinunciare a migliorie e sicurezza.
La nuova interfaccia utente One UI è semplice e intuitiva, e permette di personalizzare interamente colori, schermata, widget e icone.
La serie Galaxy S22 è protetta dalla piattaforma di sicurezza Samsung Knox Vault, che include un processore di sicurezza e di memoria che isola completamente le informazioni sensibili come password, dati biometrici o dati di Blockchain dal sistema operativo principale dello smartphone.
Per la prima volta in assoluto, Galaxy S22 Ultra integra la S Pen della serie Note, nonchè la più veloce e reattiva mai realizzata da Samsung con il 70% in meno di latenza per scrivere e disegnare nel modo più naturale possibile.
Galaxy S22 Ultra dispone anche di Wi-Fi 6E, fino a due volte più veloce del Wi-Fi 6. Ciò significa che è possibile godere di prestazioni impareggiabili su tutte le app più utilizzate, durante i momenti di svago, lo streaming o il lavoro.

BATTERIA

Galaxy S22 monta una batteria a lunga durata con supporto per ricarica rapida da 25W. Galaxy S22 Plus ha una batteria ancora superiore, che dura oltre un giorno, con ricarica rapida da 45W.
Anche Galaxy S22 Ultra garantisce più di un giorno intero di utilizzo, oltre a supportare la ricarica rapida da 45W, la quale secondo Samsung rende possibile registrare più di 50 minuti di video con una carica di 10 minuti.

PREZZO E DISPONIBILITÀ

Galaxy S22 e Galaxy S22 Plus sono preordinabili da subito sul sito ufficiale Samsung e presso i rivenditori autorizzati nelle colorazioni Phantom Black, Phantom White, Green, e Pink Gold. La spedizione attualmente è prevista a partire dall'11 marzo.
Galaxy S22 e S22 Plus si potranno acquistare in Italia nelle seguenti configurazioni:
Galaxy S22 8GB + 128GB: €879
Galaxy S22 8GB + 256GB: €929
Galaxy S22 Plus 8GB + 128GB: €1.079
Galaxy S22 Plus 8GB + 256GB: €1.129
Galaxy S22 Ultra è preordinabile da subito sul sito ufficiale Samsung e presso i rivenditori autorizzati nelle colorazioni Phantom Black, Phantom White, Green e Burgundy. Attualmente, la spedizione è prevista a partire dal 4 marzo.
Galaxy S22 Ultra si potrà acquistare in Italia nelle seguenti configurazioni:
Galaxy S22 Ultra 12GB + 128GB: €1.279
Galaxy S22 Ultra 12GB + 256GB: €1.379
Galaxy S22 Ultra 16GB + 512GB: €1.489
Galaxy S22 Ultra 16GB + 1TB: €1.689 (in esclusiva sul sito ufficiale Samsung)
Acquistando un modello della serie Galaxy S22 tra il 9 febbraio e il 10 marzo si potranno ricevere in omaggio gli auricolari Galaxy Buds Pro, dopo aver registrato il dispositivo sulla piattaforma Samsung Members.
Inoltre, acquistando uno dei nuovi Galaxy entro 10 marzo è possibile avere una super valutazione del proprio smartphone usato.

the king of fighters XV

17 febbraio
PS5 - PS4 - XBOX
Picchiaduro
SNK
SNK

Il ritorno di u

dopo cinque lunghi anni ritorna uno dei giochi di combattimento più amati di sempre: siete pronti ad affrontare il torneo per eleggere il nuovo King of Fighters?

Nostalgia canaglia, cantavano Al Bano e Romina nel lontano 1987.
Il titolo della canzone esemplifica al meglio quanto tutti gli appassionati di picchiaduro arcade – me compreso – stanno sentendo e provando in questo momento.
Perché anche se la serie di picchiaduro di SNK è nata ovviamente dopo il successo canoro del duo più famoso d'Italia (almeno per quei tempi e prima dell'avvento della coppia fresca vincitrice di Sanremo, vale a dire Mahmood e Blanco) è altresì vero che la nostalgia che deriva anche solo dal sentire nominare certi mostri sacri del mondo dei videogiochi crea un effetto che porta tutti i giocatori che, come me, sono cresciuti di pari passo con loro.
D'altronde, come dimenticarsi di quando, durante alcuni pomeriggi estivi dove il tempo non permetteva di stare in spiaggia, ci si recava in quelle incredibili, fumose (forse troppo) sale giochi? Con la propria manciata di 200 lire (o 500, se siete un po' più giovani del sottoscritto e avete vissuto la parte finale della gloriosa epoca delle sale giochi), si faceva a gara per accaparrarsi il cabinato del proprio cuore.
Fu allora che conobbi SNK e la sua incredibile batteria di titoli arcade. Tra tutti, quello che mi colpì maggiormente fu quel picchiaduro che, assieme all'altra famosa serie di Capcom, Street Fighter, portava ad intensi e tesissimi scontri uno contro uno: The King of Fighters. Nato per riunire i protagonisti delle altre serie di videogiochi della casa di sviluppo giapponese, il re dei picchiaduro riuscì ad avere un enorme successo, tenendo testa al suo concorrente diretto grazie all'incredibile cura riposta nel gameplay del titolo e alla giusta dose di badass-agine dei protagonisti.

Nel corso degli anni la serie ha avuto indubbiamente i suoi alti e bassi ma, grazie alla costanza e all'incredibile lavoro di SNK, The King of Fighters torna in una veste rinnovata, al passo coi tempi e con dei contenuti di assoluta qualità.

Siete pronti ad affrontare il torneo?

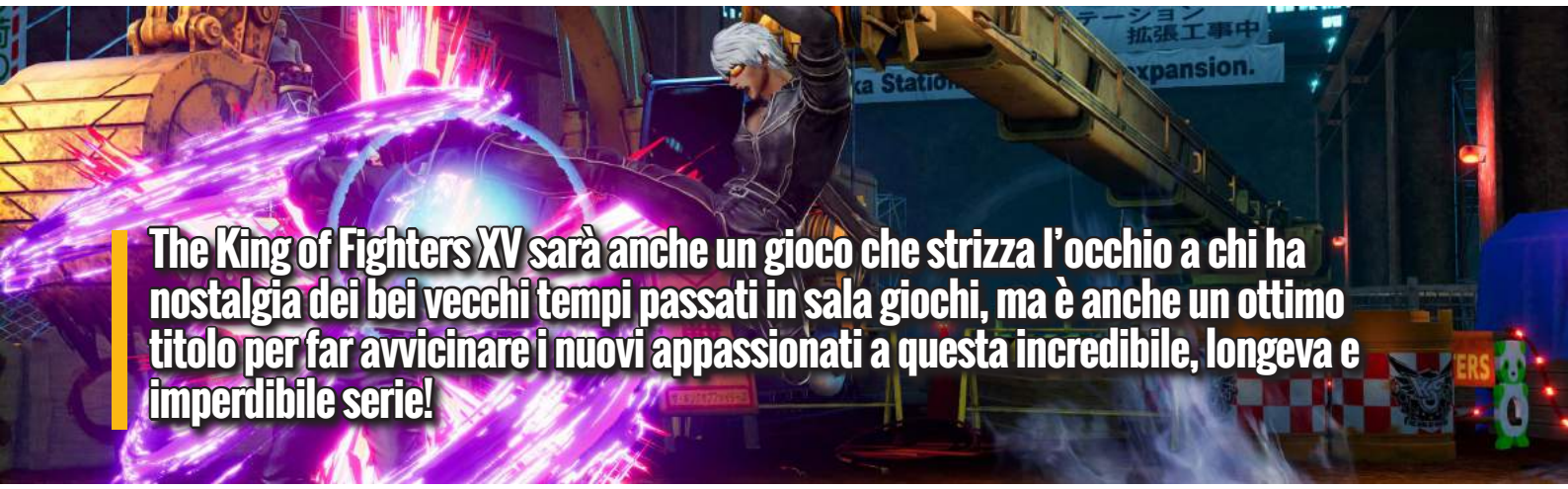
The King of Fighters XV arriva a distanza di sei anni dal precedente diretto nella lista delle uscite del fantastico picchiaduro targato SNK.
Dagli avvenimenti del XIV capitolo, in cui il misterioso miliardario russo Antonov aveva acquistato la licenza del torneo per poter organizzare un nuovo King of Fighters nel quale, verso il termine, venne fuori la misteriosa entità di nome Verse, è passato diverso tempo.
Oggi Antonov si è fatto da parte per lasciare il posto ad una nuova organizzatrice, di nome Anastasia che, ancora una volta, invita i combattenti più forti ad affrontarsi in una nuova, incredibile edizione del torneo. Questo è l'incipit della trama in cui muoveremo il nostro trio di combattenti.
Trama che, come avrete intuito, viene utilizzata principalmente come pretesto per portare il giocatore o, meglio ancora,

n grandissimo picchiaduro

i giocatori, nel ring di combattimento. Di fatti, la modalità Storia presente nel gioco permette di scoprire gli avvenimenti mediante lo scambio di battute tra i personaggi che si affrontano, nonché grazie ad alcune cut scenes in cui si dipanano i vari avvenimenti.
Il vero focus dell'esperienza che The King of Fighters XV vuole dare ai giocatori, però, è appunto quello di fiondarli nel bel mezzo dell'azione, grazie all'immediatezza e profondità del gameplay e dall'interessante quantità di contenuti presenti dal giorno del lancio.
Difatti, non è un caso se la primissima modalità che il gioco ci presenta nei menù è la modalità Versus, in cui possiamo organizzare una serie di scontri, siano essi consecutivi o strutturati come un torneo vero e proprio, in cui affrontare avversari umani o controllati dalla CPU. Ma l'offerta ludica di The King of Fighters XV non si esaurisce di certo qui, anzi. Oltre alla modalità Storia menzionata prima e alla modalità Versus appena citata, il KoF di SNK propone una serie strutturata di eventi con cui cimentarsi, sia da soli – come ad esempio l'Allenamento, anche se si può organizzare un Allenamento anche online - che, in particolar modo, in compagnia.

Grazie ad una serie di modalità affrontabili sia in locale che in multiplayer, i fan del picchiaduro SNK avranno sempre pane per i loro denti.

Certo, avere un gran numero di modalità non serve a granché se poi non è supportato da una giocabilità all'altezza. Fortunatamente per noi appassionati, anche in questo caso il nuovo The King of Fighters XV eccelle, proponendo un sistema di combattimento profondo e stratificato, personalizzato per ognuno dei 38 personaggi presenti.
Per ogni scontro si potranno scegliere tre combattenti, così da massimizzare le dinamiche di Point, Mid e Anchor che tanto care sono a chi cerca una certa dose di competitività, soprattutto in prodotti videoludici di questo tipo. Anche graficamente il nuovo gioco di SNK si comporta egregiamente, con modelli ben rifiniti e animati, nonché inseriti perfettamente all'interno delle numerose arene presenti.



The King of Fighters XV sarà anche un gioco che strizza l'occhio a chi ha nostalgia dei bei vecchi tempi passati in sala giochi, ma è anche un ottimo titolo per far avvicinare i nuovi appassionati a questa incredibile, longeva e imperdibile serie!

Kamigawa: Dinastia Neon

con l'ultima espansione uscita il 18 febbraio, si torna sul piano di Kamigawa, ma questa volta è in chiave cyberpunk!

Kamigawa: Dinastia Neon, la novantesima espansione di Magic, composta da 302 carte regolari e 210 carte speciali, ci riporta sul piano di Kamigawa dopo diciassette anni.
Per l'occasione, gli autori ci propongono una nuova Kamigawa ambientata 1200 anni dopo il primo blocco e revisionata in chiave cyberpunk. Dal vecchio blocco vengono riprese le abilità "Ninjutsu" (eccezionale abilità per gli attacchi a sorpresa) e "Incanalare" (abilità variabile di scarto), tra le novità vediamo:

Interazioni con gli incantesimi, gli artefatti e i permanenti leggendari;

"Modificato": una nuova terminologia per indicare le creature che sono potenziate da: Aure, Equipaggiamenti e Segnalini;

"Completato": se vengono pagati punti vita nel mana phyrexiano, il planeswalker guadagna due segnalini fedeltà aggiuntivi;

"Riconfigurare": abilità legata alle creature artefatto che gli permette di essere assegnate come se fossero degli equipaggiamenti. Una volta equipaggiati si attivano ulteriori abilità;
Nuove tipologie di incantesimi Saga che si trasformano in creature.
Sul piano della storyline vediamo il ritorno della Viandante, ovvero: l'imperatrice di Kamigawa! La planeswalker, aiutata da Tamiyo e Kaito Shisuki, dovrà affrontare la minaccia dell'artefice Tezzeret e del pretore phyrexiano Jin-Gitaxias.
La situazione si complicherà, ma si risolverà con strazianti sacrifici...
Sul piano dell'analisi delle carte migliori dell'espansione, abbiamo ondate di carte interessanti.
Tra le ristampe abbiamo famose utilità come: "Perforamagie", "Cattura di Essenza", "Sete di Conoscenza" e le dieci "Gain Lands" che torneranno utili per concretamente giocare l'espansione.
Tra le comuni inedite vediamo carte interessanti, come: "Compagno Vivace" (interessante per pescare nei *(continua)*

Un'offerta di alto livello

Forza Horizon 5 + Controller elite 2

a soli

199,99*

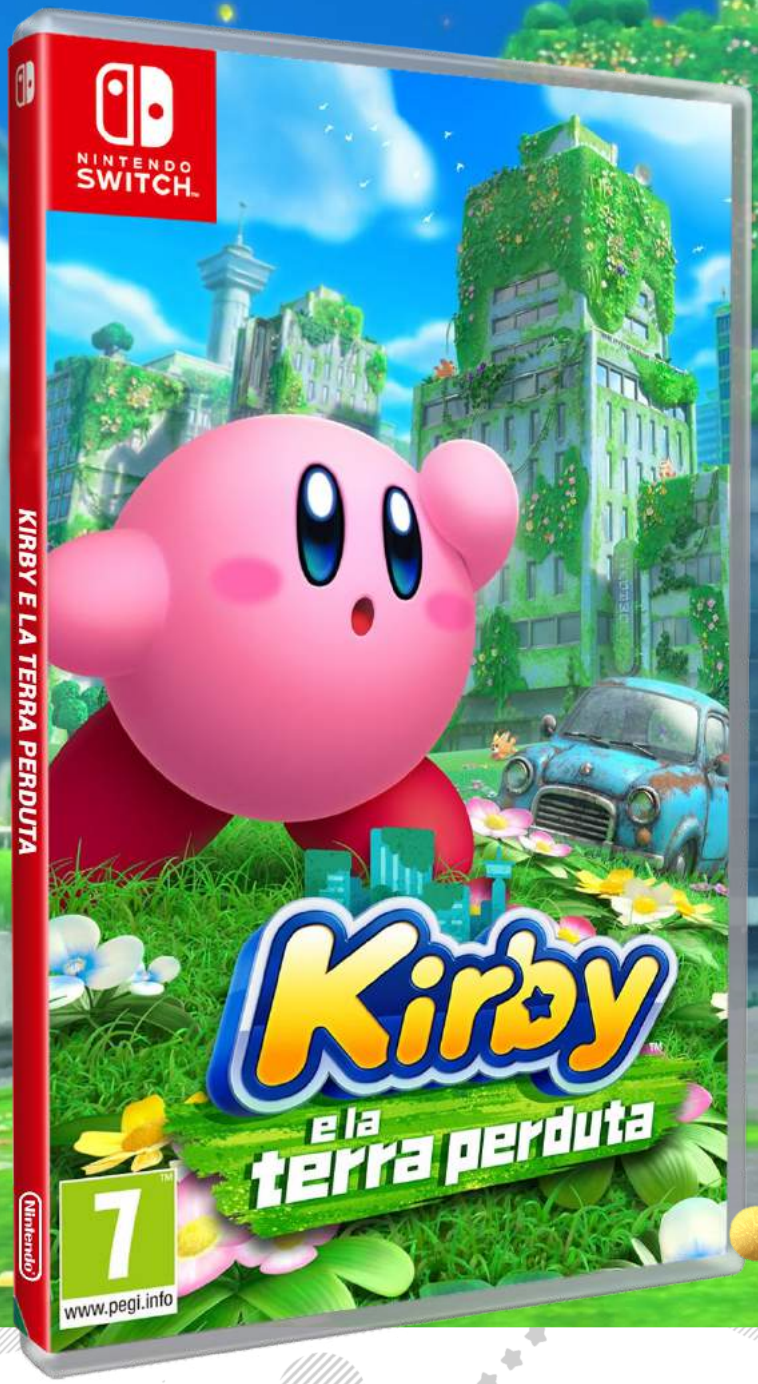
anziché ~~249,99~~

risparmia 50€

*offerta valida fino al 31 marzo e salvo esaurimento scorte promozionali

(segue) deck "Enchantress"), "Transazione dell'Ineluttabile" (buon peschino abbastanza versatile), "Incursione degli Ineluttabili Okiba" (da giocare nei "Black Burn" di Pauper), "Akki Custode delle Braci" (buon generatore di pedine negli archetipi modificati), "Comunione con gli Spiriti" (ottima magia verde per acquisire carte), "Sfera Mnemonica" (buon artefatto per pescare"), "Protocollo di Sabotaggio" (buon counter per i deck "Artifact") e "Terrario dell'Ecologista" (artefatto molto versatile per potenziarsi).
Tra le migliori carte non comuni, vediamo: il "Ciclo dei Go-Shintai" (cinque creature santuario che potenziano l'omonimo archetipo), "Fendente Esiliatore", "Inchiostro dell'Assassino" (due removal molto potenti), "Furto della Realtà", "Agganciare alla Realtà" (entrambe molto utili per acquisire artefatti), "Visitatore Generoso", "Naturalista di Jukai" (entrambe eccezionali negli archetipi "Enchantress" ed "Auras") e "Mechanauta Entusiasta" (da giocare negli "Artifact" per diminuire il costo della magie.
Tra le migliori carte rare, vediamo: il "Ciclo delle Terre Leggendarie di Kamigawa" (cinque terre con "Incanalare" decisamente versatili), "Il Ciclo delle Marce" (cinque magie molto potenti che si possono lanciare gratuitamente esiliando carte dalla mano), "Fiaba dello Spaccaspecchi" (incantesimo che riporta in auge il "Kiki Combo"), "Addio" (mass removal che esilia qualsiasi cosa), "Kirin Nuvola d'Acciaio" (ottimo equipaggiamento che impedisce la vittoria avversaria), "Tameshi, Architetto della Realtà" (eccezionale nei formati eterni per attivare combo nell'archetipo "Aluren"), "Saldatore di Rottami" (ottimo per generare combo con gli artefatti), "Satsuki, il Sapere Vivente" (eccezionale per attivare le meccaniche delle magie Saga), "Isshin, Due Cieli in Uno" (eccezionale per attivare più volte le abilità delle creature attaccanti) e "Hinata dalla Corona dell'Alba" (ottima creatura da opposizione negli archetipi "Jeskai").
Tra le migliori carte rare mitiche, vediamo: "Kodama dell'Albero dell'Ovest" (eccezionale nei "Midrange" per abbondare con le terre), "Jin-Gitaxias, Tiranno del Progresso" (eccezionale per copiare magie), "Nashi, Erede della Saggia Luna" (ottima per lanciare magie pagando punti vita), "L'Imperatrice Viandante" (ottima planeswalker da supporto), "Kaito Shizuki" (ottimo planeswalker che potenzia gli archetipi "Dimir Midrange"), "Tezzeret, Traditore della Carne" (sempre utile per sfruttare gli artefatti), "Tamiyo, Saggia Completata" (la prima planeswalker con "Completato", torna utile nei "Control") e il "Ciclo dei Draghi Leggendari" (ottimi draghi che attivano due abilità quando muoiono).
Kamigawa: Dinastia Neon è un'esperienza davvero particolare! Se sul piano dell'ambientazione ci sono pochi riferimenti all'originale blocco, sul piano del metagame abbiamo carte che soddisfano i gusti di tutti i giocatori.

un'espansione così variegata non si vedeva da tanto tempo, ci sono carte che lasceranno il segno nella prossima stagione di gioco! Il nostro consiglio è quello di giocare il più possibile con Kamigawa: Dinastia Neon, specialmente in draft. Consigliata vivamente!



In arrivo il 25 marzo

La nuova avventura di Kirby su Nintendo Switch è in 3D! Potrai esplorare liberamente aree tridimensionali usando le classiche abilità di Kirby.

Prenota subito per ottenere il mouse pad originale di Kirby

© 2021 Nintendo
Offerta valida salvo esaurimento scorte promozionali

CHAOS AWAITS

SCOPRI DI PIÙ

SCAN ME

STRANGER OF PARADISE
FINAL FANTASY ORIGIN™

DISPONIBILE DAL 18.03.2022

PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S XBOX ONE

16 www.pegi.info

KT SQUARE ENIX

STRANGER OF PARADISE FINAL FANTASY ORIGIN © 2022 KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Published by Square Enix Ltd. Developed by Koei Tecmo Games. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. LOGO ILLUSTRATION: ©2021 YOSHITAKA AMANO FINAL FANTASY, STRANGER OF PARADISE FINAL FANTASY ORIGIN, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.